



# DINOSAUR

ENCYCLOPEDIA DINOSAUR

Falcom®







エンサイクロペディア ダイナソア

# ENCYCLOPEDIA DINOSAUR

『ダイナソア』

この世界には、多くのアイテム、魔法、  
そして歌などが出てきます。  
そういうものをまとめたのがこの本です。  
もちろん、あなたの冒険の中で  
さらに未知なるものを発見するかもしれません。  
この本は、これからこの世界を冒険するあなたにとって  
きっと役に立つでしょう。

## CONTENTS

### ITEM

WEAPON／武器	4
MUSICAL INSTRUMENT／楽器	9
ARMOR／防具	10
EQUIPMENT／装備品	15
POTION／薬	18
ADVENTURE GOODS／道具	20
SCROLL／スクロール	22

### SPELL

MAGIC／魔法	24
PRIEST MAGIC／僧魔法	29

### SONG

BARD'S SONG／歌	33
---------------	----

### TECHNIC

SWORD TECHNIC／剣の技	36
FIGHTING TECHNIC／拳の技	38

### USEFUL DATA FILE

同一効果一覧表	40
魔法、歌、技一覧表	42
索引	44



## WEAPON

武器



『ダイナソア』に出てくる武器は、剣、矛、杖、弓、そして手にはめて使う拳の武器の5種類のものがあります。敵との戦闘で生き残れるかどうかは、その武器によって左右されます。お金を惜しまず、いい武器を装備しましょう。

D A G G E R

## ダガー——(剣)

古くから護身用の武器として重宝された小刀。小型で持ち運びにも便利だが、そのぶん攻撃力が弱くなっている。護身用ならまだしも、モンスター相手にこの武器で戦うのは無謀だろう。

買値	20	売値	10	効果	攻撃力+4
入手場所	行商人				
使用者	アッシュ、ワッツ、ヒース				



S H O R T S W O R D

## ショートソード——(剣)

多くの戦士が、大抵最初に手にする武器、それがこのショートソードだ。その名の通りやや小型の剣で、戦い慣れない新米戦士にも容易に扱える。ただ、攻撃力は値段相当のものしかないので、なるべく早めに、強力な武器に持ちかえるのがいいだろう。

買値	200	売値	100	効果	攻撃力+8
入手場所	武器屋				
使用者	アッシュ、ワッツ、ヒース				



L O N G S W O R D

## ロングソード——(剣)

武器屋の店先を見ると、まっすぐに伸びた1メートル近い剣が飾られている。鍛冶屋によって丹念に打ち出されたこの剣は、ショートソードとは較べものにならない切れ味を秘めている。この剣を装備できれば、それは戦士として一人前になった証拠だろう。

買値	1400	売値	700	効果	攻撃力+14
入手場所	武器屋				
使用者	アッシュ、ワッツ、ヒース				





## B A S T A R D S W O R D

## バスタードソード——(剣)

鋭い刃を持った大ぶりのこの剣は、原料に特殊な鉄鉱石を使っているため、その大きさにもかかわらず片手で楽に扱える。昔は武器屋で手に入っていたらしいが、原料が採れなくなったために町では売っていない。



買値 ——— 売値 800 効果 攻撃力+18

入手場所

使用者

アッシュ、ワッツ、ヒース

## S I L V E R S W O R D

## シルバーソード——(剣)

不浄の魔物に対して効果のある銀。その銀を材料に作られたこの剣は、攻撃力こそロングソードに及ばないものの、戦闘中に使うと死せる者を操ることができる。そういう敵が出る場所には、ぜひ持っていきたい。

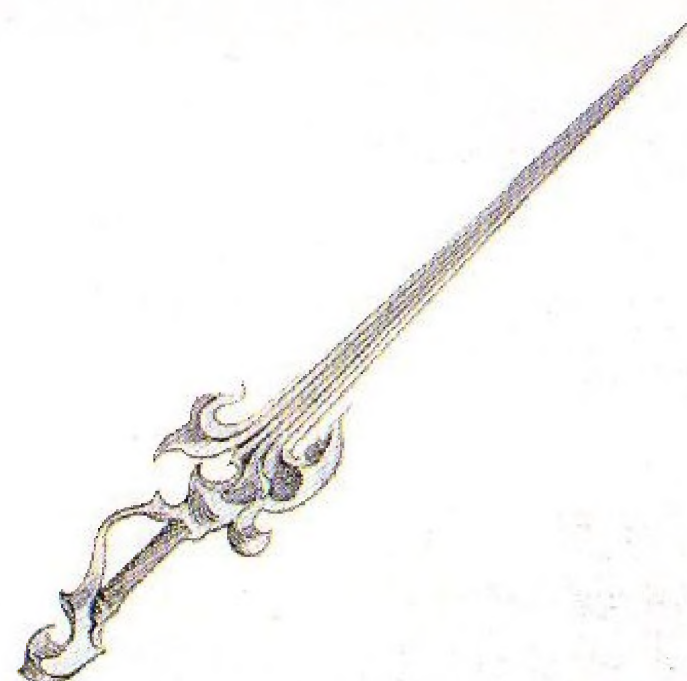
買値 2400 売値 1200 効果 攻撃力+10

入手場所

取引所

使用者

アッシュ、ヒース



## T H U N D E R B L A D E

## サンダーブレード——(剣)

妖しく輝く刀身には不思議な魔力が秘められ、その力を使った者は、暗雲を呼び、雷鳴により周囲を焼きつくすことができるという。もし手に入れられれば、冒険者にとって力強い味方になるだろう。

買値 ——— 売値 6000 効果 攻撃力+12

入手場所

使用者

アッシュ、ヒース



## C L U B

## クラブ——(矛)

力まかせに相手を殴りつけて倒すこの武器は、価格も安く、ほとんどの者が装備できる。ただ、攻撃力はダガーよりも劣るので、実際の戦闘で使うには、それほどの効果は期待できない。

買値 30 売値 15 効果 攻撃力+3

入手場所

行商人

使用者

アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース





## W A R H A M M E R

## ウォーハンマー——(矛)

棒状の先端の金属塊で敵を叩き潰す、戦闘用に作られた大金槌。うまく防御力の手薄なところに当れば、敵の骨を砕くぐらいのダメージは与えられるだろう。

買値	100	売値	50	効果	攻撃力+4
入手場所	行商人				
使用者	アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース				



## M A C E

## メイス——(矛)

クラブをさらに強化し、先端部はより効果的なダメージを与えられるように加工してある。矛系の武器の中では、フレイルと並んで最も攻撃力が高い。

買値	400	売値	200	効果	攻撃力+8
入手場所	武器屋				
使用者	アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース				



## F L A I L

## フレイル——(矛)

手に持つ部分と攻撃部分を、金属の輪でつないである連接武器。矛系の打撃武器は、宗教上の理由から刃物を持たない僧侶に愛用されているが、その中でも熟練者の僧兵などによく使われている。

買値	800	売値	400	効果	攻撃力+8
入手場所	行商人				
使用者	アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース				



## S T A F F

## スタッフ——(杖)

木でできた杖。攻撃力は素手よりはいくらかマシといったものなので、装備しても気休め程度にしかないだろう。スタッフやロッドなどの杖状の武器は、他の武器を持たない魔術師にも扱うことができる。

買値	10	売値	5	効果	攻撃力+1
入手場所	行商人				
使用者	アッシュ、エリス、オルリック、ヒース				





R O D

## ロッド——(杖)

ロッドも木でできた杖であるが、樫などの硬い木を削りだし、その表面も特殊な薬で処理されているため攻撃力が高くなっている。杖状の武器しか持てない者にとっては、かなり有効な武器になるだろう。



買値	80	売値	40	効果	攻撃力+2
----	----	----	----	----	-------

入手場所	武器屋
------	-----

使用者	アッシュ、エリス、オルリック、ヒース
-----	--------------------

U R I E L S T A F F

## ユーリアスタッフ——(杖)

古の僧侶が、その力を封じ込めたと伝えられる杖。その力を使うと、僧魔法の『恩恵』の効果を得られるという。多くの武器商人がその行方を捜しているが、いまだに見つけ出したものはいない。



買値	—	売値	3000	効果	攻撃力+1
----	---	----	------	----	-------

入手場所	—
------	---

使用者	アッシュ、エリス、オルリック、ヒース
-----	--------------------

C R Y S T A L R O D

## クリスタルロッド——(杖)

まばゆく輝くこの杖は、全体がクリスタルで作られており、そこから発せられる光は、装備した者の力を効果的に発揮できるというのだ。総合的な攻撃力は他の杖状武器より高いので、杖を持つ者は早めにこれに持ちかえたい。



買値	1200	売値	600	効果	攻撃力+3
----	------	----	-----	----	-------

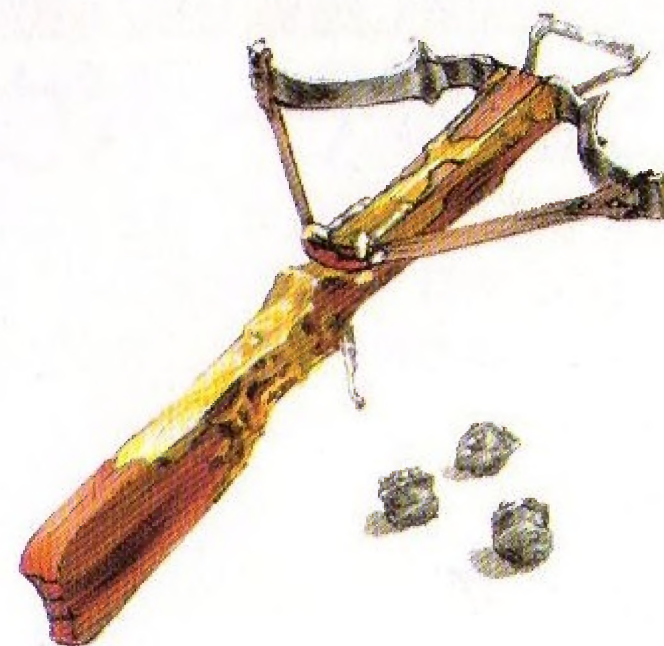
入手場所	取引所
------	-----

使用者	アッシュ、エリス、オルリック、ヒース
-----	--------------------

S L I N G

## スリング——(投石器)

革のベルトにそのへんの石を挟み、石を投げつける投石器の一種。普段は小さく折りたたんで持ち運べるため、唯一全員が装備できる武器だ。ただし、武器としての威力はそれほどでもない。



買値	30	売値	15	効果	攻撃力+1
----	----	----	----	----	-------

入手場所	行商人
------	-----

使用者	アッシュ、エリス、オルリック、ワッツ、ヒース
-----	------------------------



## S E L F B O W

## セルフボウ——(弓)

1本の木から削り出して作った標準的な弓だ。スリングよりはやや大きいものの、重量的にはそれほどかわらず軽量である。撃ち出す矢が短いため、ショートボウの名で呼ばれることもある。

買値 150 売値 75 効果 攻撃力+4

入手場所 武器屋

使用者 アッシュ、ワッツ、ヒース



## L O N G B O W

## ロングボウ——(弓)

3種類の別々の木を貼り合わせて、威力を強化した大型の弓。1メートル近いこの弓から放たれる矢は、敵に大きなダメージを与えることができる。

買値 600 売値 300 効果 攻撃力+6

入手場所 武器屋

使用者 アッシュ、ワッツ、ヒース



## C R O S S B O W

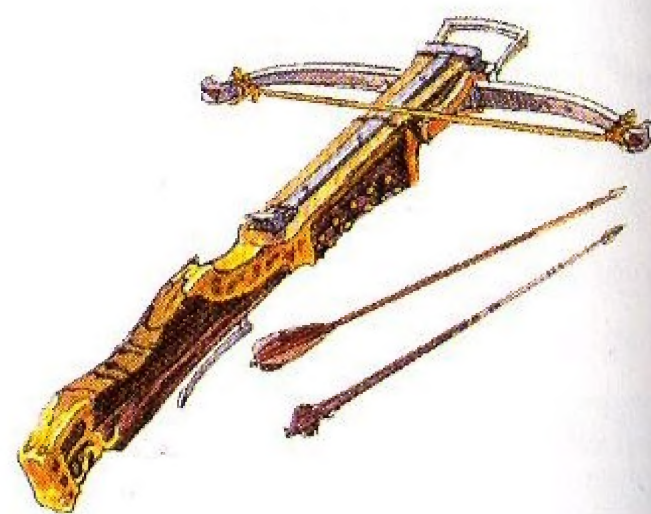
## クロスボウ——(弓)

銃器のように、トリガーを引くだけで矢が発射される半自動の弓、それがこのクロスボウだ。威力もなかなか強力で、うまく当ればかなりの効力を発揮してくれるのだ。

買値 1600 売値 800 効果 攻撃力+4

入手場所 行商人、取引所

使用者 アッシュ、ワッツ、ヒース



## S I L V E R B O W

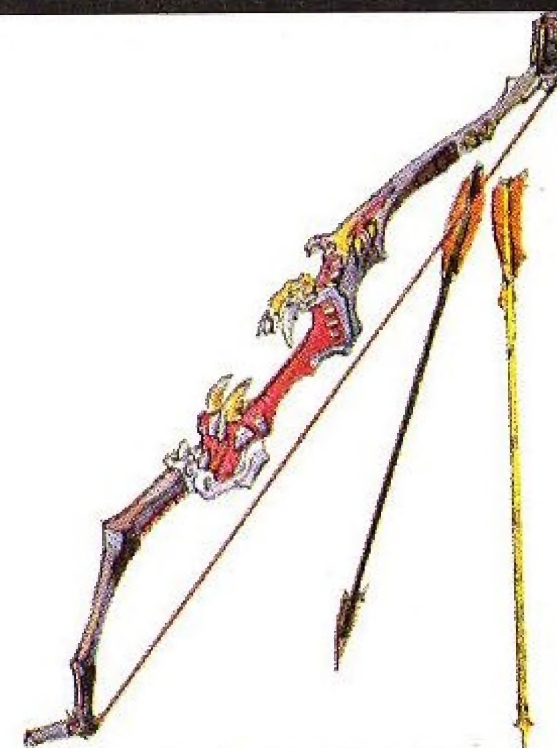
## シルバーボウ——(弓)

銀でできたこの弓は、弓としては最も高価で取引されている。それは、材質もさることながら、その特殊効果も重宝されるためだ。この武器を手に入れ、アンデッドや霊に出会ったら、戦闘中に使ってみるといいだろう。

買値 2000 売値 1000 効果 攻撃力+2

入手場所 取引所

使用者 アッシュ、ヒース



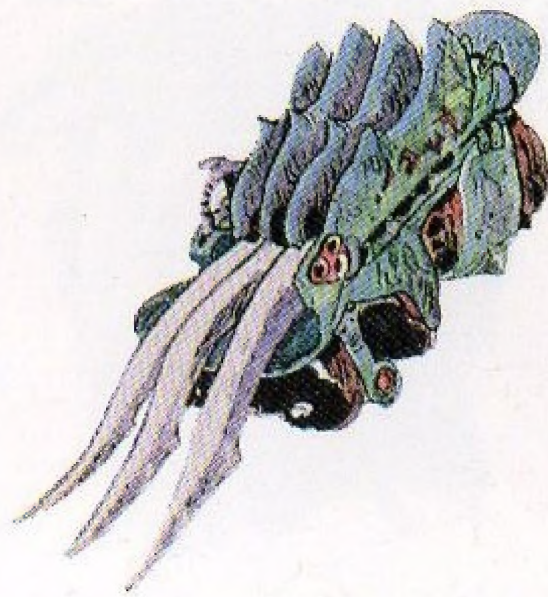


S E S T E R C E

## セストウス———(拳)

手にはめ、拳を強化するために古くから伝わる武器だ。手の甲の部分には、飛び出し式の3本の爪が取り付けられており、敵を殴りつけると同時に、この爪が飛び出してダメージを与えるようになっている。

買値	10	売値	5	効果	攻撃力+2
入手場所	武器屋				
使用者	アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース				



I R O N C L A W

## アイアンクロウ———(拳)

これも手にはめて使う武器。全体は薄い鉄でできていて、殴りつけたときに相手に当る部分には、硬質の刺が突き出している。通常の間人がこんな武器で殴られたら、かなりの重傷を負ってしまうだろう。

買値	50	売値	25	効果	攻撃力+4
入手場所	取引所、行商人				
使用者	アッシュ、ワッツ、ヒース				



# MUSICAL INSTRUMENT

楽器

吟遊詩人、BARDと呼ばれるこの職業の人は、歌うことによって不思議な力を発揮します。そのときに、その力の手助けをするのが、この楽器です。

L U T E

## リュート———(楽器)

美しい音色を奏でる琴。吟遊詩人が持っており、歌うためには、このリュートを装備していないとならない。

買値	——	売値	20	効果	——
入手場所	——				
使用者	ヒース				





A N K L E T

## アングレット——(お守り)

足首にはめる一般的な装飾品の一種だが、ここに出てくるものは、魔法使いの力を分け与えられている。これを装備すると、敵からの魔法による攻撃を防御できるというのだ。ほとんどの者が装備できるありがたいアイテムである。

買値 ——— 売値 2000 効果 魔法防御

入手場所

使用者 アッシュ、エリス、オルリック、ヒース



H O L Y S Y M B O L

## ホーリーシンボル——(お守り)

十字架を型どった聖なるペンダント。これを装備しているものは、神の力によって守られ、霊やアンデットなど、不浄のモンスターからのダメージが半分になる。

買値 ——— 売値 ——— 効果 ———

入手場所

使用者 アッシュ、エリス、ヒース

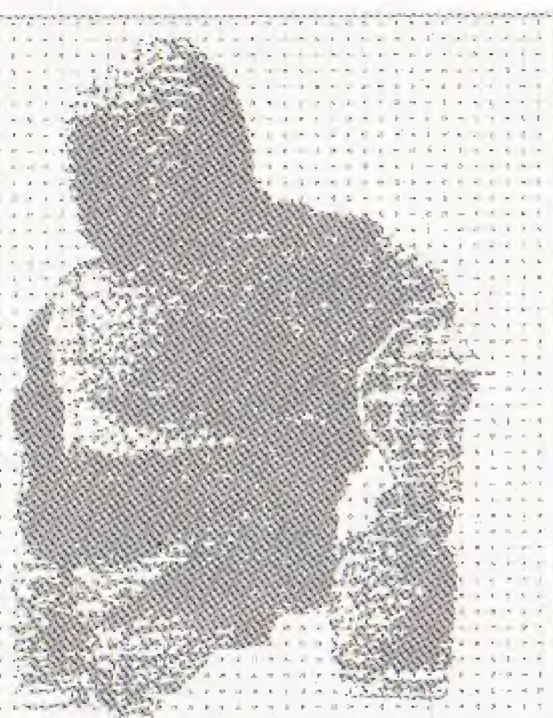


装備品



## ARMOR

防具



防具には、鎧、ローブ、ヘルメット、盾があり、鎧もしくはローブ、ヘルメット、盾のそれぞれを1つずつ装備できます。防具も、戦闘においては非常に重要なものです。防具の良し悪しによって、あなたの運命が左右されるでしょう。

## LEATHER ARMOR

## レザーアーマー———(鎧)

動物の革を柔らかく伸ばし、それを何枚も重ね合わせて作った鎧。軽く、動きやすい防具なのだが、防御力はそれほど高くない。ほかの鎧が装備できる者は、早めに着替えたほうがいいだろう。

買値	80	売値	40	効果	防御力+2
入手場所	防具屋				
使用者	アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース				

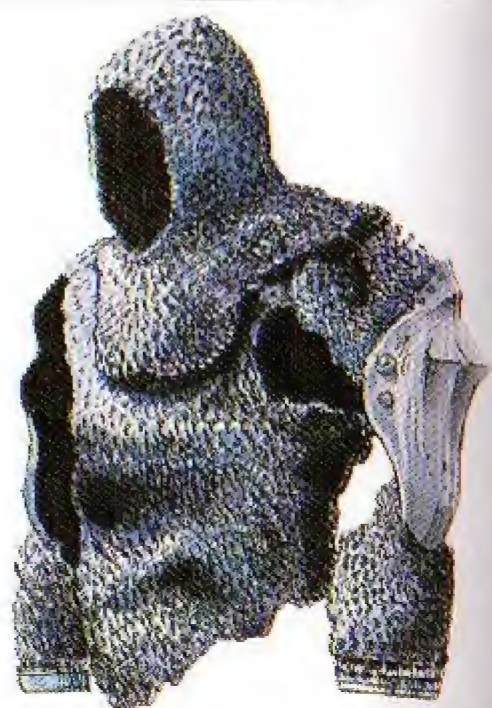


## CHAIN MAIL

## チェインメール———(鎧)

細目の金属鎖を編み込んで作った鎧だ。レザーアーマーに較べて防御力があり、また鎖で作ってあるため、金属の鎧より動きやすいという特徴がある。中盤までは、かなり役に立ってくれるはずだ。

買値	400	売値	200	効果	防御力+4
入手場所	防具屋				
使用者	アッシュ、ヒース、オルリック				



## RING MAIL

## リングメール———(鎧)

レザーアーマーの上に、さらに金属製のリングを縫いつけて作った鎧。外見は多少ゴツゴツした感じであるが、防御力はかなり高い。プレートメールを手に入れるまでは、この鎧を装備しておこう。

買値	1800	売値	900	効果	防御力+6
入手場所	行商人				
使用者	アッシュ、オルリック				





# POTION 薬



冒険中にはどんな攻撃を受けるかわかりません。町の近くでは施術師に治療してもらうこともできますが、迷宮の奥ではそうもいきません。冒険に出かけるときは、多めに薬を持って行ったほうがいいでしょう。

## O I N T M E N T

### 傷薬

最も安価な治療薬で、HPを10回復することができる。回復力はそれほどでもないが、初期の冒険者にとっては充分役だってくれる薬だ。



買値	20	売値	10	効果	麻痺他治療
----	----	----	----	----	-------

入手場所	施術師
------	-----

使用者	
-----	--

## A N T I D O T E

### 解毒剤

モンスターの中には、毒を使って攻撃してくるものもいる。この毒を浴びてしまうと、キャンプ中に体力回復ができなくなってしまう。そういうときは、この解毒剤で治療するといいだろう。



買値	20	売値	10	効果	毒治療
----	----	----	----	----	-----

入手場所	施術師
------	-----

使用者	
-----	--

## S T A B I L I Z E R

### 安定剤

麻痺、睡眠、混乱などの状態に陥ったときに効果のある薬。このような状態は、戦闘が終了すれば自動的に解除されるが、戦闘中に、すぐ戦線復帰してもらいたいときもあるはずだ。そんなときにこれを使うといい。

買値	20	売値	10	効果	麻痺他治療
----	----	----	----	----	-------

入手場所	施術師
------	-----

使用者	
-----	--





R E G A I N

## 回復剤

どんなにHPが残り少なくても、この薬を飲めば、たちどころにHP全快の状態になる。大変便利な薬なので、未知の迷宮などに出かけるときは、ぜひ携帯したい。

買値 100 売値 50 効果 HP全快

入手場所 施術師

使用者



R E V I V E

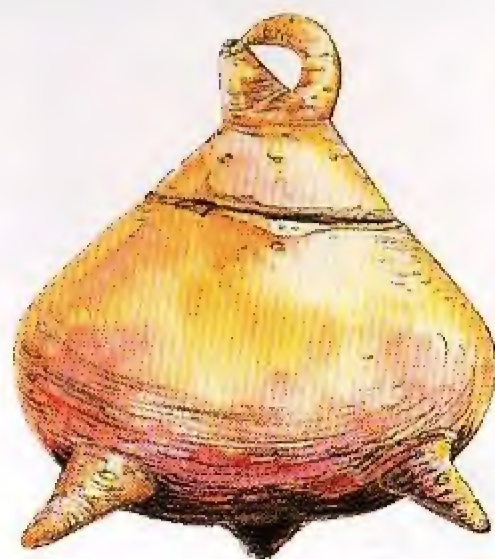
## 蘇生剤

死んでしまった仲間にこの薬をふりかけると、再び命を呼び戻すことができる。しかし、復活したもののHP、TPは、それぞれ1しかない。キャンプ中に、回復剤などと合わせて使うといいだろう。

買値 1000 売値 500 効果 蘇生

入手場所 施術師

使用者



薬

R E S U R R E C T

## 復活剤

この薬も、死んでしまった者の命をこの世に呼び戻すのだが、蘇生剤と違って、HP、TPともにフルの状態での復活できる。非常に高価な薬だが、それだけの価値はあるだろう。

買値 2500 売値 2500 効果 完全復活

入手場所 施術師

使用者





# P L A T E M A I L

## プレートメール——(鎧)

丈夫な金属板から打ち出して作り上げた、戦士用のアーマー。鎧としての防御力は最高なので、ぜひとも装備させたいところだが、どこで手に入るのかは謎に包まれている。

買値 ——— 売値 1000 効果 防御力+8

入手場所 ———

使用者 アッシュ、オルリック



防  
具

# S C A L E M A I L

## スケルメール——(鎧)

貴重なドラゴンの鱗をつなぎ合わせた鎧。通常の防御力はチェインメールと同じだが、鱗の効果によって炎のダメージを全く受けない。また、チェインメールよりも装備できる人間が多いので、かなり重宝するだろう。

買値 ——— 売値 1200 効果 防御力+4

入手場所 防具屋

使用者 アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース



# R O B E

## ローブ——(ローブ)

全ての人が装備できる布製の法衣。防具としての効果は微々たるものなので、通常はほかの防具を装備できない魔術師ぐらいしか装備しない。

買値 20 売値 10 効果 防御力+1

入手場所 防具屋

使用者 アッシュ、エリス、オルリック、ワッツ、ヒース



# R O B E D I S T I L L

## ローブデステル——(ローブ)

やはり布でできた法衣なのだが、この布を織るときに薬草の繊維を混ぜているため、毒の攻撃を中和する作用を持っている。毒攻撃を受けないのはありがたいが、防御力が低いのが難点だ。

買値 ——— 売値 1000 効果 防御力+1

入手場所 ———

使用者 アッシュ、エリス、オルリック、ヒース





# ADVENTURE GOODS

道具



町の道具屋などには、冒険に携帯すると便利な物が売られています。ある程度お金がたまってきたら、探索に出かける前に道具屋に立ち寄り、こういう道具を揃えてから出かけるのがいいでしょう。

L A M P

## ランプ

このランプは闇を明るくするものではなく、『SEARCH』の呪文を封じ込めたものだ。キャンプ中にこれを使うと、自分の周囲のマップを、壁に描き出すことができる。また、その効力は巻物と違い10回まで持続する。

買値 100 売値 50 効果 マップ表示

入手場所 道具屋

使用者



道具

B O M B

## 火薬玉

激しい爆発力を持ったこの玉は、戦闘時に敵に投げつけることによって、敵全体にダメージを与えることができる。敵の数が多いときなどに使えば、戦闘がかなり楽になるはずだ。

買値 20 売値 10 効果 敵攻撃

入手場所 道具屋

使用者



S P O O L

## 糸巻

丈夫な細い糸が巻き付いてあり、あらかじめこれを置いておけば、いつでもその場所に戻れるという便利な道具だ。ただし、一部の場所では効果がならしい。

買値 1000 売値 500 効果 ワープ

入手場所 道具屋

使用者





# H O L Y W A T E R

## 聖水

小瓶に入ったこの水は特別に清められたものであり、霊、アンデッドなどのモンスターに対して使うと、敵全体にダメージを与えられるのだ。

買値	10	売値	5	効果	敵攻撃
入手場所	道具屋				
使用者					



# O C A R I N A

## 土笛

不思議な能力が秘められたこの笛を吹くと、その音色は『混乱』の呪文と同様の効果を発揮し、敵1匹を混乱させるという。この道具は町では売られていず、どこかの迷宮の中にひっそりと隠されているらしい。

買値	—	売値	200	効果	敵混乱
入手場所	—				
使用者					



道具



## G O B A N G C L O T H

## ゴーバンズクロス—(ローブ)

不思議な力を持った衣らしいのだが、どこで手に入るのか、また、その効力、使用者など謎に包まれている。



買値	——	売値	2500	効果	防御力+3
----	----	----	------	----	-------

入手場所	——
------	----

使用者	——
-----	----

## R O B E O F B R E A T H

## ローブオブブレス—(ローブ)

このローブの裏地には、細かい文字でびっしりと魔法の呪文が書かれている。この呪文のおかげで、このローブを着たものは、魔法によるダメージを半分に押えることができるらしい。



買値	——	売値	2500	効果	防御力+1
----	----	----	------	----	-------

入手場所	——
------	----

使用者	アッシュ、エリス、オルリック、ワッツ、ヒース
-----	------------------------

## H E L M E T

## ヘルメット——(ヘルメット)

敵の攻撃から頭を守る防具には、4種類のものがある。このヘルメットは、その中でも最も基本的なものだ。防御力は低いものの、冒険を始めたばかりの頃は、ぜひ装備しておきたい一品だ。



買値	80	売値	40	効果	防御力+1
----	----	----	----	----	-------

入手場所	防具屋
------	-----

使用者	アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース
-----	--------------------

## A R M M E T

## アーメット——(ヘルメット)

鋼鉄で作られたヘルメットで、可動式のバイザーを降ろすと、顔面までも防御するフルフェイスタイプになる。また、周囲はスカート状になっており、人間の弱点である首筋も防御できる。若干価格が高いが、装備して損のない防具だ。

買値	200	売値	100	効果	防御力+2
----	-----	----	-----	----	-------

入手場所	行商人
------	-----

使用者	アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース
-----	--------------------





# SCROLL

スクロール



スクロールは、魔法の力を封じ込めた巻物で、道具として使うことによって魔法の効力を発揮します。1回使うとなくなってしまうですが、便利なものばかりです。スクロールは、ほとんどの人が使うことができますが、中には使えない人もいます。

## RUNAWAY

ランナウェイ

この巻物には、戦闘時に、高確率で敵から逃げられる呪文が書かれている。強敵と出会ったときなど、戦いたくないときに有効だ。ただし、一部の敵は、この効果を無力化してしまうものもあるらしい。

買値	20	売値	10	効果	戦闘離脱
入手場所	道具屋				
使用者					



ロ  
ス  
ル  
ク

## EXIT

イグジット

『空間転移』の呪文が封じ込まれており、これを使うと、ほとんどの迷宮から一瞬にして町の入口まで戻れる。不慣れな迷宮で迷ったときなど、大変に頼りになる巻物だ。だが、戦闘中や、一部の迷宮では使えないらしい。

買値	100	売値	50	効果	迷宮離脱
入手場所	道具屋				
使用者					



## SEARCH

サーチ

『空間感知』やランプと同様の効果を持ったこの巻物は、開いた巻物の上に、自分の周囲の様子を描き出すことができるのだ。これを使えば、深い迷宮の中で、冒険者の指針を示してくれるだろう。

買値	10	売値	5	効果	マップ表示
入手場所	道具屋				
使用者					





# QUICK

## クイック

戦闘時にこの巻物を使うと、敏捷力を上げることができる。しかも、その効果はパーティ全員に及ぶのだ。強敵と遭遇したときは、先制攻撃ができるかどうか勝負の分れ目になる。そういうときに、これがあると便利だ。

買値	20	売値	10	効果	敏捷力上昇
入手場所	道具屋				
使用者					



# HARD

## ハード

HARDの巻物も戦闘時に使うもので、その力を開放することによって、パーティ全員の防御力を最大4ポイント強化することができる。まだパーティが弱いときなどは、この巻物を使って防御力を補うといいだろう。

買値	20	売値	10	効果	防御力上昇
入手場所	道具屋				
使用者					





C H A P E A U

# シャポー——(ヘルメット)

この世界にはめったに見ることができない珍鳥がいて、その鳥の羽根を手に入れたものは、好運に恵まれるという伝説がある。そう、この帽子の頭についているのこそ、まさにその羽根なのである。この力は、特に知恵を司る者に大きく影響するらしい。

買値	——	売値	400	効果	防御力+1
入手場所	——				
使用者	エリス、オルリック、ヒース				



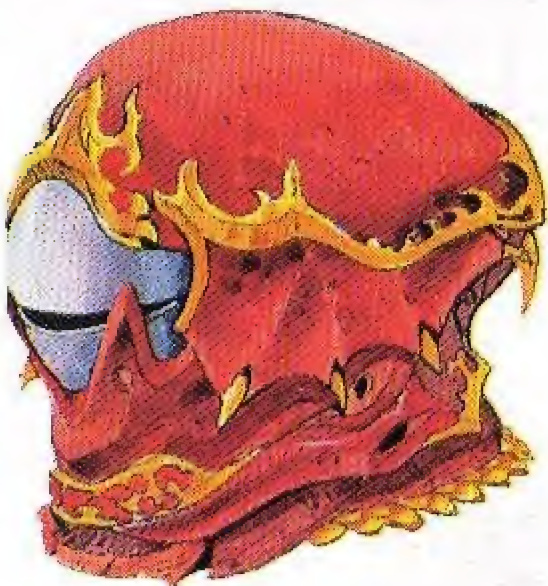
防  
具

C L E A R H E A D

# クリアヘッド——(ヘルメット)

防御力は普通のヘルメットと同じだが、この防具の中には、偉大な賢者の魔力を封じ込めてある。そのため、知恵を司る者がこの防具を身につけると、知性が大きく増加するというのだ。どこにあるのかは謎だが、見つけて装備しておきたい。

買値	——	売値	1000	効果	防御力+1
入手場所	——				
使用者	エリス、オルリック、ヒース				



S M A L L S H I E L D

# スモールシールド——(盾)

軽く、小型に作られた盾。町の防具屋で簡単に買うことができるが、価格相応の防御力しかない。なるべく早めに、よりよいラージシールドに買い換えておきたい。

買値	50	売値	25	効果	防御力+1
入手場所	防具屋				
使用者	アッシュ、オルリック、ヒース				



L A R G E S H I E L D

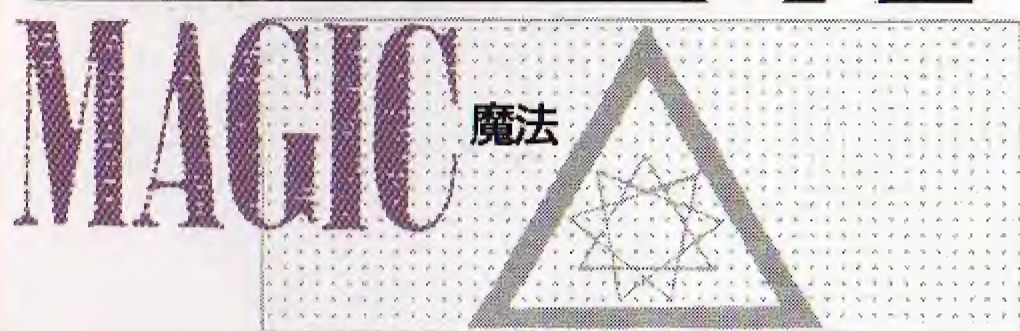
# ラージシールド——(盾)

この盾も防具屋で売っている。全体に、不思議なペインティングを施してあるが、これは単なる模様。おそらく防具屋の主人の趣味であろう。残念ながら魔力による特殊効果はない。

買値	300	売値	150	効果	防御力+3
入手場所	防具屋				
使用者	アッシュ、オルリック、ヒース				







魔法使いの呪文は、主に敵を攻撃したり攻撃補助をするものです。この世界には様々な呪文が出てきます。ここに紹介した中には、特別の人しか使えない特殊な呪文もあるようです。

## 氷の剣

分類	攻撃
技術レベル	1
消費TP	3
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵1匹

空気中に含まれた水分を集めて氷の刀を作りだし、それを敵1匹に投げつけてダメージを与える。ただし、水のモンスターには効果がない。

## 我は創る火炎の弾

分類	攻撃
技術レベル	2
消費TP	6
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵1匹

強力な火の玉を作り、それを敵1匹に投げつける。攻撃のダメージは、『氷の剣』よりも大きい。また、この呪文は火のモンスターには効かない。

## 迷いの霧

分類	攻撃補助
技術レベル	2
消費TP	5
使用状況	戦闘中
対象	敵全員

敵の周囲に濃い霧が発生し、そのため敵の敏捷力を奪うことができる。(効果的には僧魔法の『神縛り』と同様) この呪文は、かければかけるほどその効力が強まる。ほとんどの敵に効果があるので、強敵に使うといいだろう。

## 我は放つ光の白刃

分類	攻撃
技術レベル	3
消費TP	7
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

強烈な閃光とともに、敵全員にダメージを与える呪文である。ダメージが大きく、ほとんどの敵に効果があるので、修得できれば戦闘がかなり楽になるだろう。



# 汝よ我に従え

分類	攻撃補助
技術レベル	3
消費TP	6
使用状況	戦闘中ターン毎判定
対象	敵全員

敵の戦闘意欲を奪い、味方にしてしまうチャーム系の魔法である。だが、アンデッド系や一部のモンスターに対しては効果がない。この呪文効果は、うまくいけば戦闘中ずっと、かかりが悪いと1ターンでとぎれてしまう。

# 夢つむぎ

分類	攻撃補助
技術レベル	4
消費TP	6
使用状況	戦闘中ターン毎判定
対象	敵全員

妖しげな旋律にも似たこの呪文を聞いた敵は、深い眠りに落ちてしまう。うまくこの呪文にかかってくれば、どんな強敵でも楽勝である。ただし、アンデッドや一部のモンスターには効果がないことがある。

# 友よ我らを守れ

分類	防御
技術レベル	5
消費TP	5
使用状況	戦闘中
対象	仲間全員

精霊の恵みによる空気の盾を周囲にはりめぐらせ、味方の防御力を上げる。この呪文は、かければかけるほど効果が上がるので、残りTPと相談しながら、何回かけるか決めるといいだろう。

# 我は渡す月の腕輪

分類	攻撃補助
技術レベル	5
消費TP	9
使用状況	戦闘中
対象	仲間全員

月には、人を狂気に駆り立てる力があるという。この呪文を唱えると、その力を魔力によって生み出し、味方全員の攻撃力を上げることができる。呪文効果は、その戦闘の間、ずっと継続する。

# 焦炎烈火

分類	攻撃
技術レベル	7
消費TP	10
使用状況	戦闘中
対象	敵全員

敵の周囲に、灼熱の炎が燃え盛る焦炎地獄を呼びだし、敵全員に多大なダメージを与える。強力な呪文ではあるが、火炎呪文の一種なので、火のモンスターには効果がない。



K I T E S H I E L D

## カイトシールド——(盾)

ラージシールドよりやや大きいこの盾は、丈夫な鋼板を何枚も重ねて作ってあるので、通常攻撃に対する防御効果は最高である。中盤以降の戦士などに装備させておけば、かなりのダメージを防げるはずだ。

買値 1600 売値 800 効果 防御力+5

入手場所 取引所

使用者 アッシュ、オルリック



R E F L E X

## リフレックス——(盾)

リフレックス、つまり反射という意味を持ったこの盾は、その名が示すように敵の魔法をはね返すことができるのだ。これは、中央に埋め込まれた、魔法の宝石の力によって引き起こされる効果らしい。

買値 ——— 売値 3000 効果 防御力+1

入手場所 ———

使用者 アッシュ、オルリック、ヒース





# 風のもの来たれ

分類	召喚
技術レベル	6
消費TP	5
使用状況	戦闘中
対象	自分

風の精霊・シルフを呼び出す召喚呪文。呼び出されたシルフは、パーティと一緒に戦ってくれるが、風のモンスターに対してはその攻撃が効かない。

## 魔法封じ

分類	防御
技術レベル	8
消費TP	10
使用状況	戦闘中
対象	敵一匹

魔法をかけるためには精神の集中が必要だが、この呪文を聞いたものは集中力が鈍り、魔法をかけることができなくなるという。ただし、一部のモンスターに対しては、この呪文は効果がないらしい。

## 空間感知

分類	特殊
技術レベル	6
消費TP	6
使用状況	キャンプ中
対象	パーティ

自分自身の五感を鋭く研ぎすまし、周囲の地形がどうなっているかを感じとることができる。この呪文を封じ込めたものが『SEARCH』のスクロールや『ランプ』である。

## 肉体凝固

分類	攻撃補助
技術レベル	12
消費TP	8
使用状況	戦闘中
対象	敵一匹

魔力による目に見えない糸をはりめぐらし、敵の動きを完全に封じ込めてしまう。この呪文は敵の肉体に作用するため、体を持たない霊などのモンスターには効果がない。戦闘中に使うときは、一番手ごわそうな敵にかけるといいだろう。

# 水のもの来たれ

分類	召喚
技術レベル	9
消費TP	8
使用状況	戦闘中
対象	自分

水の精霊ウィンディーネを呼び出す召喚呪文である。このウィンディーネは、シルフより高い攻撃力を持っているが、自分と源を同じにする者、つまり水のモンスターには攻撃することができない。



## 魔法防御

分類	防御
技術レベル	9
消費TP	9
使用状況	戦闘中
対象	仲間全員

この呪文は、自分たちのまわりに魔力によるフィールドを作り上げ、敵から投げかけられた魔法を中和する効果がある。強力な魔力を持った敵と戦うときには、非常に有効な呪文だ。

## 空間転移

分類	特殊
技術レベル	10
消費TP	20
使用状況	キャンプ中
対象	パーティ

『EXIT』のスクロールと同効果の魔法。この呪文を唱えた次の瞬間、パーティは町の入口までワープしているだろう。迷宮などで迷ったときなど便利だが、一部の場所では、その効果をかき消されてしまうところもあるらしい。過信は禁物だ。

## 魔法返し

分類	防御
技術レベル	11
消費TP	11
使用状況	戦闘中
対象	仲間一人

目の前に魔力の壁を作り、敵の魔法をそのまま反射してしまう。敵は自分の唱えた魔法によって傷つくことになるが、一部、この呪文が通用しないモンスターも存在するらしい。

## 火のものの来たれ

分類	召喚
技術レベル	13
消費TP	12
使用状況	戦闘中
対象	自分

やはり召喚魔法の一種で、火の精霊であるサラマンダーを呼び寄せることができる。ほかの精霊たちと同様に、自分と同じ元素の火のモンスターには、その攻撃が効かない。

## 我は見る死の舞姫

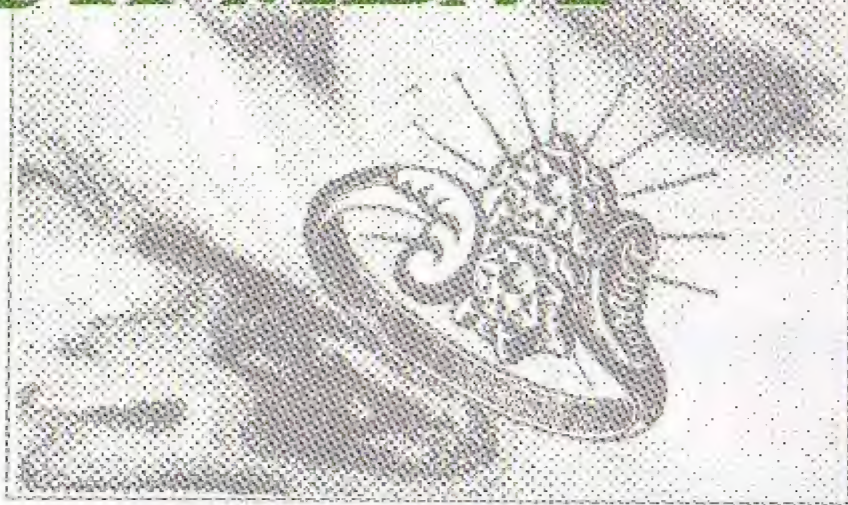
分類	攻撃
技術レベル	13
消費TP	10
使用状況	戦闘中
対象	敵一匹

その妖艶な踊りを見たものは、死に至るという美しき舞姫を呼び出し、その力で敵の息の根を止めてしまう。ただし、命を持たないアンデッドや、一部の敵には効果がない。同様の効果を持つものには、僧魔法の『死の鎌』がある。



# EQUIPMENT

装備品



いままで武器や防具などを見てきましたが、この世界には、そのほかにもリングやお守りなどの、装備することによって様々な効果を発揮するアイテムが存在します。これらのアイテムは、一人につき4つまで装備することができます。

## PROTECT RING

### プロテクトリング——(指輪)

空気中にある様々な元素、それを体の周囲に集め、防御力を上げるリングである。ほとんどの人が装備できるので、魔法使いなど防御力の弱い人に優先的に装備させよう。

買値 160 売値 80 効果 防御力+1

入手場所 行商人

使用者 アッシュ、エリス、オルリック、ヒース



## POWER RING

### パワーリング——(指輪)

真珠のまわりに埋め込まれた6つの赤い宝石には、不思議な力が秘められている。その力は、指輪の主の力をみなぎらせ、通常の2倍の攻撃力が得られるというのだ。

買値 — 売値 8000 効果 攻撃力2倍

入手場所 —

使用者 アッシュ、エリス、オルリック、ヒース



## HEAL RING

### ヒールリング——(指輪)

その名の通り、ヒール、つまり体力回復の効果がある指輪だ。この指輪は、装備しなくても、道具として使うだけで『恩恵』同様の効果が得られる。危険な冒険に出かけるときは、ぜひ持って行きたいものだ。

買値 — 売値 1000 効果 恩恵

入手場所 —

使用者 アッシュ、エリス、オルリック、ヒース



装備品



# 力場創造

分類	攻撃
技術レベル	14
消費TP	12
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

敵の周囲に、魔法による強力な力場を作り上げ、その力によって敵全員に強烈なダメージを与えることができる。あらゆる敵に有効な攻撃呪文なので、強敵などと戦うときに使うのがいいだろう。

# 我は与う暗黒の剣

分類	攻撃補助
技術レベル	15
消費TP	10
使用状況	戦闘中
対象	仲間一人

その人間の持つ力を一気に爆発させ、攻撃力を2倍に高めることができる。一旦倍増した攻撃力は、その戦闘中変わることなく持続するという。

# 守護方陣

分類	特殊
技術レベル	15
消費TP	10
使用状況	キャンプ中
対象	パーティ

冒険中にのんびり休息を取っていると、敵の奇襲を受けることがある。この呪文は、自分たちの周囲に魔法の結界を築きあげ、安全に休息を取れるようにするための呪文だ。同様の効果を持つものに『NOCTURNE』の歌がある。

# 地のものの来たれ

分類	召喚
技術レベル	16
消費TP	25
使用状況	戦闘中
対象	自分

最強の召喚魔法。この呪文を使うと、地の精霊であるノームを呼び出すことができる。強力な攻撃力を持ったノームだが、地のモンスターに対しては、その力を生かせない。

# 我は指す冥府の王

分類	攻撃
技術レベル	18
消費TP	30
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

黄泉の覇者の力を導き、地を裂き天を揺るがす大ダメージを敵全体に与える。全体攻撃呪文では最大のものだが、ほとんどの者は、この呪文を修得することはできない。



# PRIEST MAGIC

僧魔法



この魔法は昔から僧侶によって受け継がれてきたもので、神の力を借り様々な奇跡を起こします。攻撃よりも、どちらかというと言療を得意とする魔法です。この魔法にも、特別な人しか使えないものがあります。

## 恩 恵

分類	回復
技術レベル	1
消費TP	4
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	仲間一人

この呪文を唱えながら傷口に手をかざすと、神の恵みによって傷を癒すことができる。ただし、回復力はそれほど多くないので大きな傷を負った場合は、別の治療が必要であろう。

## 浄 化

分類	回復
技術レベル	2
消費TP	6
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	仲間一人

敵の特殊攻撃の中でも毒は始末に悪い。毒を浴びた体は、キャンプの休息でも体力回復ができなくなってしまうからだ。もし、冒険の途中で毒を浴びたら、この呪文で毒を消し去るのがいいだろう。薬の『解毒剤』も同じ効果がある。

## 神縛り

分類	攻撃補助
技術レベル	2
消費TP	5
使用状況	戦闘中
対象	敵全員

神の力によって、敵の体を見えない紐で縛り付けてしまう。この呪文にかかった敵は、魔法の『迷いの霧』同様、その敏捷力が減少するのだ。あらゆる敵に効果がある。

## 業 火

分類	攻撃
技術レベル	2
消費TP	10
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵一匹

地獄の業火、死者を燃やしつくすといわれているその炎を呼び出し、敵にダメージを与える呪文だ。火炎呪文なので、火のモンスターには効果がない。

僧魔法



# M E N T A L R I N G

## メンタリング——(指輪)

魔法や技、歌などを使うときに必要な精神力を補助する効果がある。つまり、この指輪を装備したものは、技術を使うときのテクニックポイントの消費を半分に押えることができるのだ。魔法使いなどに装備させておけば、戦闘がかなり楽になる。

買値 ——— 売値 15000 効果 TP消費半減

入手場所 ———

使用者 アッシュ、エリス、オルリック、ヒース



# T W I S T R I N G

## ツイストリング——(指輪)

重力の影響を若干軽減するという指輪、それがこのツイストリングだ。その効果のため、この指輪をはめた者は敏捷力が上がり、戦闘時により素早く動くことができる。

買値 ——— 売値 800 効果 敏捷力+10

入手場所 ———

使用者 アッシュ、エリス、オルリック、ヒース



# K E Y R I N G

## キーリング——(指輪)

不思議な形をしたこのリングの効果は、謎に包まれている。どうやら、どこかに入るために必要な物らしいのだが、それがどこなのか、また、この指輪がどこにあるのか、一切わかっていない。

買値 ——— 売値 30 効果 ———

入手場所 ———

使用者 アッシュ、エリス、ヒース



# G A U N T L E T

## ガントレット——(籠手)

手首から手の甲にかけてを防御する籠手である。これを身につけていれば防御力が2ポイント上がるので、先頭をきって敵と戦う戦士などには、ぜひ装備させたい。

買値 240 売値 120 効果 防御力+2

入手場所 行商人、防具屋

使用者 アッシュ、オルリック、ワッツ、ヒース





# 神 罰

分類	攻撃補助
技術レベル	3
消費TP	5
使用状況	戦闘中
対象	敵全員

この呪文を聞いたモンスターは、神の力におびえ、攻撃力を鈍らせるという。唱えれば唱えるほどその効力が上がり、また、あらゆる敵に対して効果を発揮する。

# 神の手

分類	回復
技術レベル	6
消費TP	10
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	仲間一人

聖なる神の手に包まれた者は、その体に受けた傷を癒され、HPを完全に回復できる。強力なモンスターがうろうろしている迷宮では、この呪文を授かったことを神に感謝するだろう。

# 覚 醒

分類	回復
技術レベル	4
消費TP	8
使用状況	戦闘中
対象	仲間一人

敵から眠り、麻痺、混乱などの特殊攻撃を受けた場合、戦闘が終了すれば自動的に回復する。しかし、戦闘中の戦力は大幅にダウンするので、戦闘が終っても生き残ってる保証はない。そういうときは、この呪文で即座に治療するといいだろう。

# 混 乱

分類	攻撃補助
技術レベル	6
消費TP	9
使用状況	戦闘中ターン毎判定
対象	敵1匹

心の中におぞましい幻影を見せ、敵の精神を錯乱させる呪文。この魔法にかかった敵は混乱し、敵味方の見境なく攻撃を始める。うまくいけば、敵の同士討ちを狙えるが、こちらに攻撃が来なくなるわけではない。

# 鎮 魂

分類	攻撃
技術レベル	7
消費TP	14
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

霊、アンデッドモンスターなど、死せる者に対して神の声を聞かせ、浄化させる。ただし、敵の霊力が上回った場合は、効果を発揮することはできない。『HYMN』の歌にも同様の効果がある。



# 神の戒め

分類	攻撃補助
技術レベル	8
消費TP	6
使用状況	戦闘中
対象	敵全員

聖なる力で敵の体を包み込み、防御力を下げることができる。この呪文はかければかけるほど効果を強め、また、全ての敵に対して効果を発揮する。

# 祝福

分類	回復
技術レベル	9
消費TP	12
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	仲間全員

『CANTICLE』の歌と同様の効果を持つこの呪文は、不思議な祝福の光を発し、パーティ全員の傷をある程度治療するものだ。戦闘中、一人一人治療している暇がないときに使うといいだろう。

# 死人使い

分類	攻撃補助
技術レベル	10
消費TP	10
使用状況	戦闘中ターン毎判定
対象	敵全員

敵をコントロールするチャーム魔法の一種で、霊、アンデッドモンスターなど、死せる者を操ることができる。呪文の効果は、早ければ1ターンで終り、長ければ戦闘終了まで持続する。

# 神の声

分類	攻撃
技術レベル	11
消費TP	10
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵一匹

霊、アンデッドモンスターなど死せる者を浄化する呪文である。僧魔法の『鎮魂』や『HYMN』の歌と違い敵一匹にしか効かないが、この呪文を聞いた死せる者は完全に浄化されてしまう。

僧魔法

# 死の鎌

分類	攻撃
技術レベル	14
消費TP	12
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵一匹

その者の持つ生命を奪い去り、瞬時にして黄泉の国に送り届けるという恐ろしい攻撃呪文。魔法の『我は見る死の舞姫』と同様に、命を持たない者、つまりアンデッド系モンスターや一部の敵には効果がない。



# 神の息

分類	回復
技術レベル	13
消費TP	20
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	仲間全員

やさしい神の息吹を呼び起こし、全ての傷を癒すことができるという。しかも、その効果は仲間全員に及ぶのだ。敵の攻撃にさらされ、どうしようもないときはこの呪文を唱えよう。

# 美しの門

分類	攻撃
技術レベル	15
消費TP	16
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

現世から黄泉の国に渡る門。この呪文を聞いた者の前にはその門が出現し、その力によって体中に激痛が走る。敵全員を攻撃できる僧魔法の中では最強の呪文だが、ほとんどの人間は修得できないといわれている。

# 奇 跡

分類	回復
技術レベル	16
消費TP	25
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	仲間一人

仲間の亡骸に向かってこの呪文を唱えると、失った魂を再び呼び戻すことができるという。ただし、復活した者のHP、TPは、それぞれ1しかないの、危険な戦闘中に使うのはさけた方がいいだろう。薬の『蘇生剤』も同じ効果を持っている。

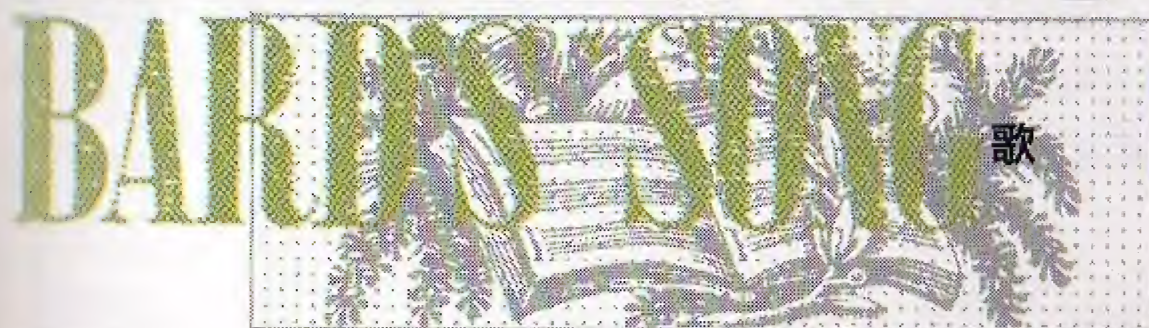
# 神 業

分類	回復
技術レベル	18
消費TP	30
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	仲間一人

やはり死んでしまった仲間を復活させる呪文だが、大いなる神の慈悲の力により、HP、TPとも全快で生き返ることができる。この呪文と同じ効果を持つものに、薬の『復活剤』がある。



# SONG



吟遊詩人は、歌うことによって仲間を回復したり、敵を攻撃したりと様々な効果を発揮します。ただし、歌うためには楽器を装備しなければならず、また、歌は風のモンスターには効かない場合が多いようです。

## BRAVE

分類	攻撃補助
技術レベル	1
消費TP	5
使用状況	戦闘中
対象	仲間全員

勇猛な戦士のことを歌ったこの歌は、仲間の士気を高め、パーティ全員の攻撃力を上げることができる。歌えば歌うほど効果があるので、パーティの攻撃力が弱いときには、何回も歌うといいだろう。

## LULABY

分類	攻撃補助
技術レベル	4
消費TP	6
使用状況	戦闘中ターン毎判定
対象	敵全員

子守歌の一種で、この歌を聞いた敵は、戦闘中であるにもかかわらず安らかな眠りについてしまう。アンデッドや一部のモンスターには通用しないが、この歌の効果は、運がよければ戦闘終了まで持続する。魔法の『夢つむぎ』と同様の効果。

## RYTHMIC

分類	攻撃補助
技術レベル	2
消費TP	5
使用状況	戦闘中
対象	仲間全員

このテンポのよい曲を聞くと、自然に体が動き、仲間の敏捷力を高めることができるのだ。この『RYTHMIC』も、歌えば歌うほど効果が大きくなる。

## SWEET

分類	攻撃補助
技術レベル	7
消費TP	10
使用状況	戦闘中ターン毎判定
対象	敵全員

甘く、せつないこのメロディは、聞く者の戦意を奪い、チャームして仲間にしてしまう効果がある。ただし、一旦仲間にしても、突然我に返ることもあるので油断は禁物だ。アンデッドや一部のモンスターには効かない。



# MISTY

分類	特殊
技術レベル	5
消費TP	10
使用状況	戦闘中
対象	パーティ

この歌を聞いたものは、動揺し心に隙が生じる。その間に戦闘から逃げ出すことができるのだ。同じ効果を持ったものに、スクロールの『RUNAWAY』がある。

# HYMN

分類	攻撃
技術レベル	10
消費TP	10
使用状況	戦闘中
対象	敵全員

アンデッドモンスターや霊など、死せる者に対して効果がある。その、現世に残ろうとする魂に直接語りかけ、内からダメージを与えるのだ。僧魔法の『鎮魂』と同効果。

# SILENCE

分類	特殊
技術レベル	12
消費TP	8
使用状況	キャンプ中
対象	パーティ

キャンプ中にこの歌を歌うと、それからしばらくの間、周囲に不思議な空気が流れて、敵に見つからずに移動できる。敵と戦わず、探索に専念したいときに歌うといいだろう。

# NOCTURNE

分類	特殊
技術レベル	15
消費TP	12
使用状況	キャンプ中
対象	パーティ

神のことを語ったこの歌をキャンプのときに歌うと、その尊さのため、モンスターが近付けないという。同じ効果を持つものに、魔法の『守護方陣』がある。

# TRAGEDY

分類	攻撃
技術レベル	13
消費TP	6
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

歌の中では珍しく、モンスターに直接ダメージを与えるものだ。この旋律は、強力な波動となって敵に襲いかかり、激しいダメージを与える。ただし、一部のモンスターには効果がない。



# REQUIEM

分類	特殊
技術レベル	8
消費TP	5
使用状況	——
対象	——

この歌は、さまよえる魂に語りかけ、現世への思い残しを慰めて浄化させるものだ。『HYMN』の歌と違って、この歌の力は戦闘中などには効果がない。

# SERENADE

分類	回復
技術レベル	17
消費TP	20
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	自分以外仲間全員

やさしく美しい旋律を持った歌で、聞いたものの心を深くなごませてくれる。この歌を聞いた仲間は、そのTPを最大限にまで回復することができるのだ。ただし、この効果は吟遊詩人自身には及ばない。

# CANTICLE

分類	回復
技術レベル	16
消費TP	20
使用状況	戦闘、キャンプ中
対象	自分以外仲間全員

不思議な力強さを持った歌で、仲間の傷を癒すことができるという。僧魔法の『祝福』と同じ効果だ。ただし、この歌は自分以外の仲間全員にしか効果がない。



# TECHNIC

## SWORD TECHNIC

剣の技

剣の技は、武器により特殊な技を使うことによって様々な効果を得るものです。また、この剣の技は霊や一部の敵には効果がありません。

### 疾風の刃

分類	攻撃
技術レベル	6
消費TP	14
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵一匹

鋭く剣を振ることにより疾風を呼び起こし、それによって敵に大きなダメージを与えることができる。風を使った攻撃であるため、風のモンスターに対しては効果がない。

### 氷露の刃

分類	攻撃
技術レベル	10
消費TP	18
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

剣の先端に空気中の水分を集め、それを凍らせ、相手に降り注がせる技。一振りで敵全体に大きなダメージを与えることができるが、水のモンスターに対しては効果がない。

### 紅蓮の刃

分類	攻撃補助
技術レベル	8
消費TP	20
使用状況	戦闘中1ターン
対象	自分自身

この技を使うと、まるで剣の周囲に紅蓮の炎が踊っているような凄まじい剣さばきになり、一振りで2回攻撃ができるようになる。この技だけは、全てのモンスターに通用する。

### 岩斬の刃

分類	攻撃
技術レベル	13
消費TP	10
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵一匹

相手の急所を的確に捉え、一撃で敵を葬り去る必殺剣。同じ効果を持ったものには、拳の技の『破空法』がある。また、命を持たない死せる者には効果がない。



## 天空の刃

分類	攻撃
技術レベル	14
消費TP	25
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

天にかざした剣、敵がその剣を見た次の瞬間、目にも止まらぬ早さで敵をなぎ倒しているという技。敵全員に対してダメージを与えられる。

## 妖しの刃

分類	攻撃補助
技術レベル	18
消費TP	30
使用状況	戦闘中
対象	敵全員

眼前に突き付けられた鋭い剣の切先を見たものは、その、あまりの恐怖に動くことができなくなるという技。相手の心の動揺を使った技なので、恐怖心を持たない死せる者には効果がない。

## 雷鳴の刃

分類	攻撃
技術レベル	20
消費TP	10
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

この技を使った者は、雷鳴を呼び寄せ、その閃光とともに周囲を焼きつくす。雷神の力を借りた技のため消費TPが少なく、また、この技が効くモンスターに対しては、100%確実にダメージを与えられる。

## 無双の刃

分類	攻撃
技術レベル	16
消費TP	14
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵二匹

『岩斬の刃』をさらに強力にした技で、一瞬の後、周囲にいる敵の中から、ランダムに2匹のモンスターの息の根を止めてしまうのだ。この技にかかった敵は、恐怖を感じる暇もないという。死せる者に対しては効果がない。



# FIGHTING TECHNIQUE

拳の技



ここに紹介する拳の技は、自分の体の中から気を発し、その力によって効果を得るものです。これらの技は風のモンスターや霊などに対しては効かないことがあります。

## 気孔法

分類	回復
技術レベル	5
消費TP	6
使用状況	戦闘中
対象	仲間一人

戦闘中に眠り、麻痺、混乱などの特殊攻撃を受けると、パーティの戦力が著しく低下します。この技は、僧魔法の『覚醒』と同じ効果を持ち、そのような仲間のツボを突き、正気に戻すことができます。

## 伝裂法

分類	攻撃
技術レベル	8
消費TP	12
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵一匹

相手の周囲に気の波を作り上げ、その威力で敵の肉体に直接ダメージを与える技。気を使うため、相手の防御力を無視することができるが、体術の心得のある者には通用しない。

## 破空法

分類	攻撃
技術レベル	10
消費TP	15
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵一匹

体中に貯めた気を一気に放出する。この気は周囲の空気をも押し流し、そのため、この技を食らった者は確実に窒息死するのだ。ただし、死せる者や、体術の心得のある者にはこの効果は及ばない。

## 波動法

分類	攻撃
技術レベル	14
消費TP	20
使用状況	戦闘中1ターン
対象	敵全員

『伝裂法』と同じ様に、気の波で敵にダメージを与えるものだが、この技の場合、敵全体を気で覆い、敵全員にダメージを与えることができる。この技も、体術の心得のあるものには通用しない。



# 繰気法

分類	攻撃補助
技術レベル	16
消費TP	18
使用状況	戦闘中
対象	自分自身

体内に集中した気を使い、己のあらゆる力を増強させる。つまり、この技を使ったものは、全てのパラメーターを2倍にできるのだ。ただし、その力には限界があるため、何回使っても2倍以上に増えることはない。

# 龍仙法

分類	防御
技術レベル	18
消費TP	15
使用状況	戦闘中
対象	仲間一人

自分や仲間のツボを突くことによって、毒など敵の特殊攻撃に対する抵抗力をつける。この技をかけられた者は、特殊攻撃を受けずにすむが、相手の技や魔法などからは逃れることはできない。

# 阿僧法

分類	攻撃補助
技術レベル	20
消費TP	25
使用状況	戦闘中
対象	敵全員

重い気の波を敵の周囲に作り上げる技。この気の波に触れた者は、その動きを鈍らせ、敏捷力が低下するといわれている。かなりの強敵にも効果があるらしい。

# 界王法

分類	防御
技術レベル	12
消費TP	18
使用状況	戦闘中3ターン
対象	自分自身

全ての敵に対して効果がある技で、自分の回りに気の壁による絶対結界を作り上げ、敵からのダメージを全く受けなくすることができるのだ。精神力をかなり消耗するため、その効果は3ターンの間しか持続しない。



# 同一効果一覧表

この表は同一の効果を持ったアイテム、魔法、技などをまとめたものです。なお、( )内は、

	アンデット 浄化	敵混乱	確実攻撃	敵一匹に 確実殺す	敵を 眠らせる	アンデット チャーム	敵敏捷力 低下	味方 敏捷力 上昇	味方 防御力 上昇
武器	シルバー ボウ (P.8)		サンダー ブレード (P.5)			シルバー ソード (P.5)			
防具									
装備品 / 道具 / 薬		土 笛 (P.21)							
スロウ								QUICK (P.23)	HARD (P.23)
魔法				我は見る 死の舞姫 (P.27)	夢つむぎ (P.25)		迷いの霧 (P.24)		友よ我ら を守れ (P.25)
僧魔法	鎮 魂 (P.30)	混 乱 (P.30)		死の鎌 (P.31)		死人使い (P.31)	神縛り (P.29)		
歌	HYMN (P.34)				LULABY (P.33)			RYTHMIC (P.33)	
剣の技			雷鳴の刃 (P.37)	岩斬の刃 (P.36)					
掌の技				破空法 (P.38)					



本文中の掲載ページをあらわしています。

簡易治療	仲間治療	完全回復	眠り、麻痺 混乱解除	蘇 生	完全復活	戦闘離脱	迷宮離脱	キャンプ 防 御	マップ 表 示
ユーリア スタッフ (P.7)									
ヒール リング (P.15)		回復剤 (P.19)	安定剤 (P.18)	蘇生剤 (P.19)	復活剤 (P.19)				ランプ (P.20)
						RUN AWAY (P.22)	EXIT (P.22)		SEARCH (P.22)
							空間転移 (P.27)	守護方陣 (P.28)	空間感知 (P.26)
恩恵 (P.29)	祝 福 (P.31)	神の手 (P.30)	覚 醒 (P.30)	奇 跡 (P.32)	神 業 (P.32)				
	CANTICLE (P.35)					MISTY (P.34)		NOC- TURNE (P.34)	
			気孔法 (P.38)						



# 魔法、歌、技一覧表

この表は『ダイナソア』の中に出てくる魔法、歌、技を一覧にしたものです。ある程度ゲームに慣れてきたら、この表を見ながらプレイするといいでしょう。

系	種別	名称	効果	継続状況	対象	消費TP	レベル	掲載ページ
攻撃系	魔法	氷の剣	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵一匹	3	1	24
		我は創る火炎の弾	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵一匹	6	2	24
		我は放つ光の白刃	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	7	3	24
		焦炎烈火	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	10	7	25
		我は見る死の舞姫	敵を完全に殺す	戦闘中1ターン	敵一匹	10	13	27
		力場創造	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	12	14	28
		我は指す冥府の王	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	30	18	28
	僧魔法	業火	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵一匹	10	2	29
		鎮魂	アンデッド浄化	戦闘中1ターン	敵全員	14	7	30
		神の声	アンデッド浄化	戦闘中1ターン	敵一匹	10	11	31
		死の鎌	敵を完全に殺す	戦闘中1ターン	敵一匹	12	14	31
		美しの門	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	16	15	32
	歌	HYMN	アンデッド浄化	戦闘中1ターン	敵全員	10	10	34
		TRAGEDY	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	6	13	34
	剣の技	疾風の刃	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵一匹	14	6	36
		氷露の刃	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	18	10	36
		岩斬の刃	敵を完全に殺す	戦闘中1ターン	敵一匹	10	13	36
		天空の刃	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	25	14	37
		雷鳴の刃	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	10	20	37
		無双の刃	敵を完全に殺す	戦闘中1ターン	ランダムに二匹	14	16	37
	拳の技	伝裂法	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵一匹	12	8	38
		破空法	敵を確実に殺す	戦闘中1ターン	敵一匹	15	10	38
		波動法	直接攻撃	戦闘中1ターン	敵全員	20	14	38
支援系	スクロール魔法	QUICK	敏捷力上昇	戦闘中	仲間全員			23
	魔法	迷いの霧	敵敏捷力低下	戦闘中	敵全員	5	2	24
		汝よ我に従え	敵チャーム	戦闘中ターン毎判定	敵全員	6	3	25
		夢つむぎ	敵を眠らせる	戦闘中ターン毎判定	敵全員	6	4	25
		我は渡す月の腕輪	攻撃力上昇	戦闘中	仲間全員	9	5	25
		肉体凝固	敵停止	戦闘中	敵一匹	8	12	26
		我は与う暗黒の剣	攻撃力2倍	戦闘中	仲間一人	10	15	28
		神縛り	敵敏捷力低下	戦闘中	敵全員	5	2	29
	僧魔法	神罰	敵攻撃力低下	戦闘中	敵全員	5	3	30
		混乱	敵混乱	戦闘中ターン毎判定	敵一匹	9	6	30
		神の戒め	敵防御力低下	戦闘中	敵全員	6	8	31
		死人使い	アンデッドチャーム	戦闘中ターン毎判定	敵全員	10	10	31



系	種別	名称	効果	継続状況	対象	消費TP	レベル	掲載ページ
攻撃補助系	歌	BRAVE	攻撃力上昇	戦闘中	仲間全員	5	1	33
		RYTHMIC	敏捷力上昇	戦闘中	仲間全員	5	2	33
		LULABY	敵を眠らせる	戦闘中ターン毎判定	敵全員	6	4	33
		SWEET	敵チャーム	戦闘中ターン毎判定	敵全員	10	7	33
	剣の技	紅蓮の刃	攻撃回数増加	戦闘中1ターン	自分自身	20	8	36
		妖しの刃	敵停止	戦闘中	敵全員	30	18	37
	拳の技	繰気法	全パラメーター2倍	戦闘中	自分自身	18	16	39
		阿僧法	敵攻撃力低下	戦闘中	敵全員	25	20	39
召喚系	魔法	風のもの来たれ	風の精霊召喚	戦闘中	自分	5	6	26
		水のもの来たれ	水の精霊召喚	戦闘中	自分	8	9	26
		火のもの来たれ	火の精霊召喚	戦闘中	自分	12	13	27
		地のもの来たれ	地の精霊召喚	戦闘中	自分	25	16	28
防御系	スクロール魔法	HARD	防御力上昇	戦闘中	仲間全員			23
	魔法	友よ我らを守れ	防御力上昇	戦闘中	仲間全員	5	5	25
		魔法封じ	敵の魔法を封じる	戦闘中	敵一匹	10	8	26
		魔法防御	敵魔法の無力化	戦闘中	仲間全員	9	9	27
		魔法返し	敵魔法反射	戦闘中	仲間一人	11	11	27
	拳の技	龍仙法	特殊攻撃無力化	戦闘中	仲間一人	15	18	39
		界王法	全ダメージ無力化	戦闘中3ターン	自分自身	18	12	39
回復系	僧魔法	恩恵	HP回復	戦闘・キャンプ中	仲間一人	4	1	29
		浄化	毒治療	戦闘・キャンプ中	仲間一人	6	2	29
		神の手	HP全回復	戦闘・キャンプ中	仲間一人	10	6	30
		覚醒	眠り、麻痺、混乱解除	戦闘中	仲間一人	8	4	30
		祝福	HP回復	戦闘・キャンプ中	仲間全員	12	9	31
		神の息	HP全回復	戦闘・キャンプ中	仲間全員	20	13	32
		奇跡	HP、TP1で復活	戦闘・キャンプ中	仲間一人	25	16	32
		神業	HP、TP全快で復活	戦闘・キャンプ中	仲間一人	30	18	32
	歌	CANTICLE	HP回復	戦闘・キャンプ中	自分以外仲間全員	20	16	35
		SERENADE	TP全回復	戦闘・キャンプ中	自分以外仲間全員	20	17	35
	拳の技	気孔法	眠り、麻痺、混乱解除	戦闘中	味方一人	6	5	38
	スクロール魔法	RUNAWAY	戦闘離脱	戦闘中	仲間全員			22
		EXIT	迷宮離脱	キャンプ中	パーティ			22
		SEARCH	マップ表示	キャンプ中	パーティ			22
		空間感知	マップ表示	キャンプ中	パーティ	6	6	26
	魔法	空間転移	迷宮離脱	キャンプ中	パーティ	20	10	27
		守護方陣	休息防御	冒険中	パーティ	10	15	28
		MISTY	戦闘離脱	戦闘中	仲間全員	10	5	34
	歌	SILENCE	敵非遭遇	キャンプ中	パーティ	8	12	34
		REQUIEM	?	?	?	5	8	35
		NOCTURNE	休息防御	冒険中	パーティ	12	15	34



# 索引

※索引の表記は以下のようになっています。名前(種類/装備者・ア……アッシュ)

## あ

アーメット (ヘルメット/ア・オ・ワ・ヒ)	12
アイアンクロウ (武器/ア・ワ・ヒ)	9
阿僧法 (拳の技)	39
妖しの刃 (剣の技)	37
アンクレット (お守り/ア・エ・オ・ヒ)	17
安定剤 (薬)	18
EXIT (スクロール)	22
糸巻 (道具)	20
ウォーハンマー (武器/ア・オ・ワ・ヒ)	6
美しの門 (僧魔法)	32
恩恵 (僧魔法)	29

## か

界王法 (拳の技)	39
カイトシールド (盾/ア・オ)	14
回復剤 (薬)	19
覚醒 (僧魔法)	30
風のもの来たれ (魔法)	26
神縛り (僧魔法)	29
神の息 (僧魔法)	32
神の戒め (僧魔法)	31
神の声 (僧魔法)	31
神の手 (僧魔法)	30
神業 (僧魔法)	32
火薬玉 (道具)	20
岩斬の刃 (剣の技)	36
ガントレット (籠手/ア・オ・ワ・ヒ)	16
キーリング (指輪/ア・エ・ヒ)	16
気孔法 (拳の技)	38
傷薬 (薬)	18
奇跡 (僧魔法)	32
CANTICLE (歌)	35
QUICK (スクロール)	23
空間感知 (魔法)	26
空間転移 (魔法)	27
クラブ (武器/ア・オ・ワ・ヒ)	5
クリアヘッド (ヘルメット/エ・オ・ヒ)	13

クリスタルロッド (武器/ア・エ・オ・ヒ)	7
クロスボウ (武器/ア・ワ・ヒ)	8
紅蓮の刃 (剣の技)	36
解毒剤 (薬)	18
ゴバンズクロス (ローブ/?)	12
業火 (僧魔法)	29
氷の剣 (魔法)	24
混乱 (僧魔法)	30

## さ

SEARCH (スクロール)	22
SILENCE (歌)	34
サンダーブレード (武器/ア・ヒ)	5
疾風の刃 (剣の技)	36
死の鎌 (僧魔法)	31
死人使い (僧魔法)	31
シャポー (ヘルメット/エ・オ・ヒ)	13
祝福 (僧魔法)	31
守護方陣 (魔法)	28
ショートソード (武器/ア・ワ・ヒ)	4
焦炎烈火 (魔法)	25
浄化 (僧魔法)	29
シルバーソード (武器/ア・ヒ)	5
シルバーボウ (武器/ア・ヒ)	8
神罰 (僧魔法)	30
SWEET (歌)	33
スケルメイル (鎧/ア・オ・ワ・ヒ)	11
スタッフ (武器/ア・エ・オ・ヒ)	6
スモールシールド (盾/ア・オ・ヒ)	13
スリング (武器/ア・エ・オ・ワ・ヒ)	7
聖水 (アイテム)	21
セストゥス (武器/ア・オ・ワ・ヒ)	9
セルフボウ (武器/ア・ワ・ヒ)	8
SERENADE (歌)	35
繰気法 (拳の技)	39
蘇生剤 (薬)	19

## た

ダガー (武器/ア・ワ・ヒ)	4
----------------	---



エ……エリス、オ……オルリック、ワ……ワッツ、ヒ……ヒース)

チェインメール (鎧/ア・オ・ヒ)	10
地のもの來たれ (魔法)	28
鎮魂 (僧魔法)	30
ツイストリング (指輪/ア・エ・オ・ヒ)	16
土笛 (道具)	21
天空の刃 (剣の技)	37
伝裂法 (拳の技)	38
友よ我らを守れ (魔法)	25
TRAGEDY (歌)	34

な

汝よ我に従え (魔法)	25
肉体凝固 (魔法)	26
NOCTURNE (歌)	34

は

HARD (スクロール)	23
破空法 (拳の技)	38
波動法 (拳の技)	38
バスタードソード (武器/ア・ワ・ヒ)	5
パワーリング (指輪/ア・エ・オ・ヒ)	15
ヒールリング (指輪/ア・エ・オ・ヒ)	15
火のもの來たれ (魔法)	27
HYMN (歌)	34
氷露の刃 (剣の技)	36
復活剤 (薬)	19
BRAVE (歌)	33
フレイル (武器/ア・オ・ワ・ヒ)	6
プレートメール (鎧/ア・オ)	11
プロテクトリング (指輪/ア・エ・オ・ヒ)	15
ヘルメット (ヘルメット/ア・オ・ワ・ヒ)	12
ホーリーシンボル (お守り/ア・エ・ヒ)	17

ま

魔法返し (魔法)	27
魔法封じ (魔法)	26
魔法防御 (魔法)	27
迷いの霧 (魔法)	24

MISTY (歌)	34
水のもの來たれ (魔法)	26
無双の刃 (剣の技)	37
メイス (武器/ア・オ・ワ・ヒ)	6
メンタリング (指輪/ア・エ・オ・ヒ)	16

や

ユーリアスタッフ (武器/ア・エ・オ・ヒ)	7
夢つむぎ (魔法)	25

ら

ラージシールド (盾/ア・オ・ヒ)	13
雷鳴の刃 (剣の技)	37
LULABY (歌)	33
RUNAWAY (スクロール)	22
ランプ (道具)	20
力場創造 (魔法)	28
RYTHMIC (歌)	33
リフレックス (盾/ア・オ・ヒ)	14
リュート (楽器/ヒ)	9
龍仙法 (拳の技)	39
リングメール (鎧/ア・オ)	10
REQUIEM (歌)	35
レザーアーマー (鎧/ア・オ・ワ・ヒ)	10
ローブ (ローブ/ア・エ・オ・ワ・ヒ)	11
ローブオブプレス (ローブ/ア・エ・オ・ワ・ヒ)	12
ローブデステル (ローブ/ア・エ・オ・ヒ)	11
ロッド (武器/ア・エ・オ・ヒ)	7
ロングソード (武器/ア・ワ・ヒ)	4
ロングボウ (武器/ア・ワ・ヒ)	8

わ

我は与う暗黒の剣 (魔法)	28
我は指す冥府の王 (魔法)	28
我は創る火炎の弾 (魔法)	24
我は放つ光の白刃 (魔法)	24
我は見る死の舞姫 (魔法)	27
我は渡す月の腕輪 (魔法)	25

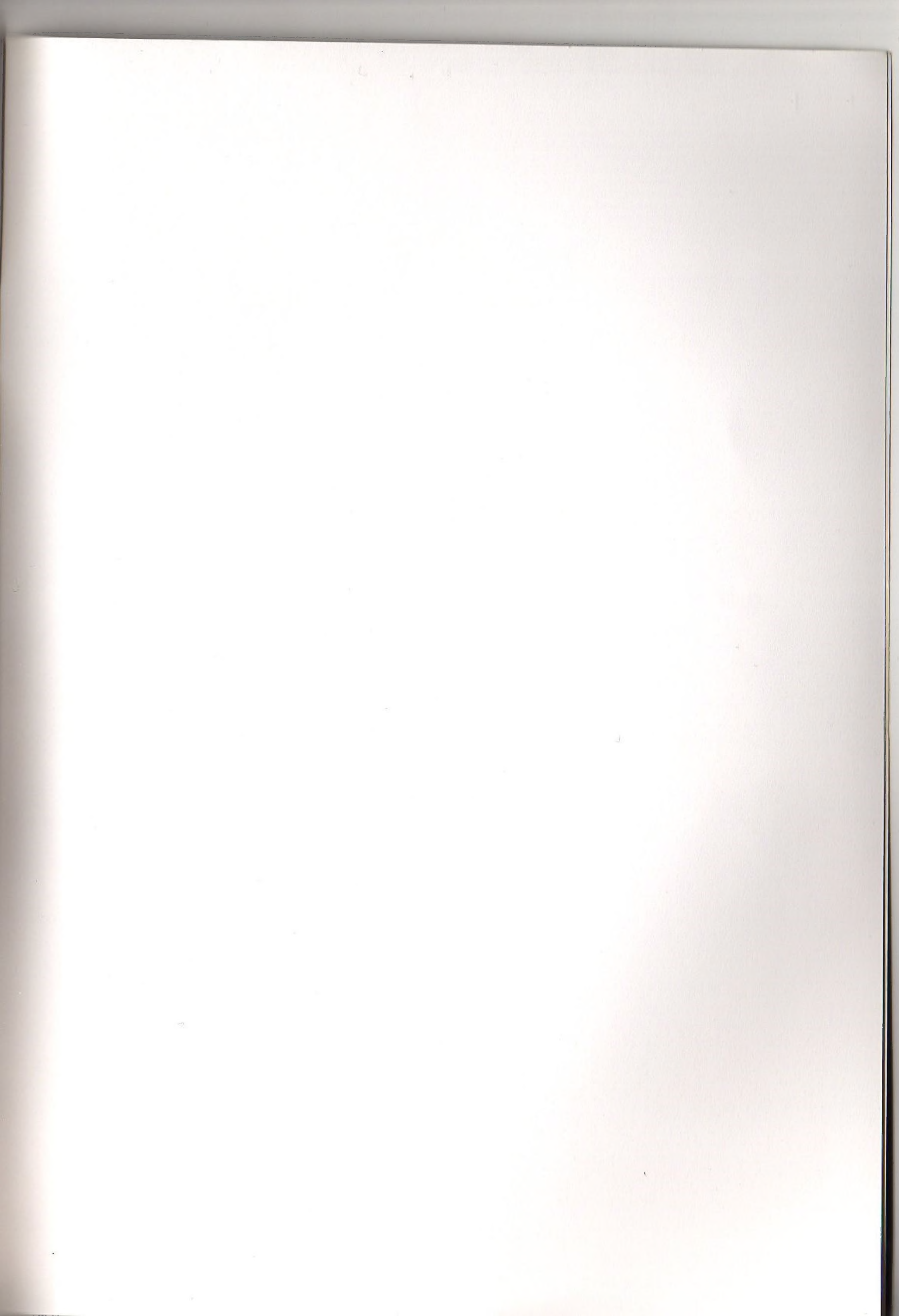


**ご注意**



このマニュアル及びディスクは勝手にコピーしてはいけないと法律で決められています。ディスクはコピー出来ないようになっていますが何らかの方法でコピー出来たとしても二重のコピー防止処理がされていて、シナリオが正常に進行しませんので、ご注意下さい。









Falcom®